Genvejstaster

Dette er standardindstillingerne for de mest almindelige genvejstaster. Hvis du vil have vist en komplet liste over genvejstaster eller tilpasse indstillingerne, skal du gøre følgende: Klik på knappen Options (Indstillinger) i hovedmenuen (eller klik på knappen Menu i spillet, og klik derefter på Options (Indstillinger)). Klik på Input, og klik derefter på Hotkeys (Genvejstaster).

Generelle funktioner

MELLEMRUM/PAUSE	Sæt spillet på pause.
F9	Gem spillet hurtigt.
CTRL+S	Gem spillet.
F11	Indlæs spillet hurtigt.
CTRL+L	Indlæs spil.
Z	Samle objekter på jorden.
ALT	Vis/skjul etiketter for objekter på jorden.
W	Minimer/maksimer våbenpaneler.
TAB	Åbn/luk oversigtskort.
N	Vis/skjul feltkommandoer.
Esc	Spring filmvisning over. Luk alle åbne vinduer.
X	Vis/skjul indikatorer for helbreds- og mananiveau for figurerne.
´	Vis/skjul tilstande for et spil med flere spillere.
J	Åbn/luk logbog.
Enter	Chat i et spil med flere spillere.
Skift+Enter	Chat med hold i et spil med flere spillere.
CTRL+Enter	Chat globalt i et spil med flere spillere.
F10	Åbn indstillinger for spillet.

Figur-/gruppespecifikke funktioner

I	Åbn/luk beholdning.	M	Drik manadrik.
B	Åbn/luk tryllebog.	L	Vis/skjul figuretiketter.
Q	Gennemse de våben, der er tilføjet som udstyr, og aktive trylleformularer.	CTRL+A	Marker alle medlemmer af en gruppe.
H	Drik helbredsdrik.	G	Beskyt den valgte figur.
		S	Stop nuværende handling.



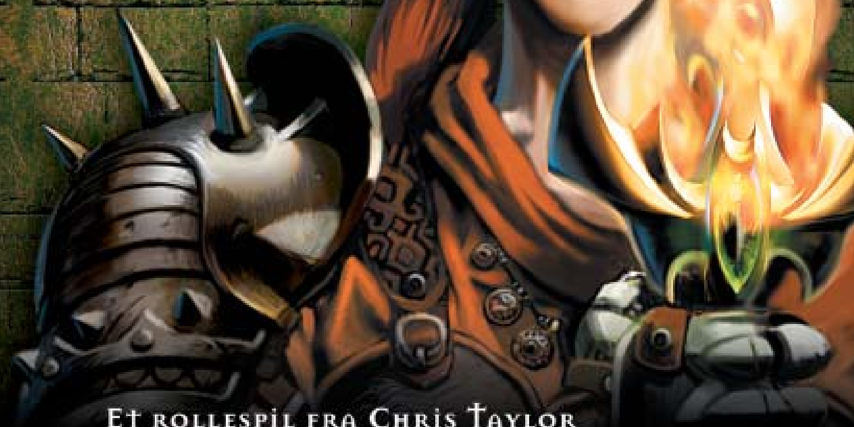
Kamerafunktioner

+ eller musehjul frem	Zoom ud med kameraet.
´ eller musehjul tilbage	Zoom ind med kameraet.
Skærmens venstre kant eller VENSTRE PIL	Drej kameraet til venstre.
Skærmens højre kant eller HØJRE PIL	Drej kameraet til højre.
Skærmens øverste kant eller PIL OP	Vip kameraet.
Skærmens nederste kant eller PIL NED	Vip kameraet.
Hold den midterste museknap nede	Drej/vip kameraet.

Formationsfunktioner

Hold højre museknap nede, og venstreklik	Gennemse formationer.
Hold højre museknap nede, og flyt musen til venstre eller højre	Skift formationsretning.
Hold højre museknap nede, og rul derefter med musehjulet	Skift formationsafstand.





Microsoft

Et rollespil fra Chris Taylor

Sikkerhedsadvarsel

Advarsel om epileptiske anfald ved lysfølsomhed

Nogle mennesker kan få epileptiske anfald, når de udsættes for bestemte visuelle billeder, herunder blinkende lys eller mønstre, der kan forekomme i computerspil. Selv mennesker, der ikke tidligere har haft anfald eller epilepsi kan have en ikke-diagnosticeret sygdom, der kan forårsage sådanne "lysfølsomme epileptiske anfald", mens de kigger på computerspil.

Disse anfald kan have en række forskellige symptomer, herunder svimmelhed, synsforstyrrelser, små sammentrækninger ved øjnene og i ansigtet, spjæt eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller kortvarige bevidsthedsudfald. Anfaldene kan også medføre tab af bevidsthed eller kramper, der kan medføre skader ved fald eller sammenstød med objekter i nærheden.

Stop spillet omgående, og søg læge, hvis du kommer ud for et af disse symptomer. Forældre bør være opmærksomme på og spørge deres børn om symptomerne herover, da børn og teenagere er mere udsatte for sådanne anfald end voksne.

Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan nedsættes ved at følge disse forholdsregler:

- Spil i et godt oplyst lokale.
- Undlad at spille, hvis du er søvnig eller udmattet.

Hvis du selv eller dine slægtninge har haft krampeanfald eller epilepsi, bør du kontakte en læge, inden du spiller.

Oplysningerne i dette dokument, herunder URL-adresser og andre referencer til websteder på Internettet, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er angivet, er virksomheder, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og begivenheder, der er anvendt i eksempler, fiktive og må ikke forveksles med eksisterende virksomheder, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder eller begivenheder. Overholdelse af alle gældende ophavsretsregler er brugerens ansvar.

© 2002 Gas Powered Games Corp. Alle rettigheder forbeholdes Gas Powered Games, GPG-logoet og Dungeon Siege er varemærker tilhørende Gas Powered Games Corp. Ophavsrettighederne til denne brugervejledning tilhører Gas Powered Games Corp. og er beskyttet af amerikanske og internationale love om ophavsret. Denne brugervejledning må ikke kopieres, reproduceres, oversættes eller overføres til nogen form for elektronisk medium eller til et maskinlæsbart format uden forudgående tilladelse fra Gas Powered Games Corp.

Udgivet af Microsoft Corporation. Dele heraf er © 2002 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes.

Microsoft, MS-DOS, Windows, Windows NT og ZoneMatch er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande.



Anvender Bink Video. © 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.

Navne på eksisterende virksomheder og produkter nævnt heri kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Indhold

Sagn

Kort over kongeriget Ehb 2
Kongeriget Ehbs historie 4
Krypten med det hellige blod 11
Stonebridge 16
Wesrin Cross 20
Glitterdelve 24
Glacern 28
Fort Kroth 32
Dragens vrede 36
Slottet Ehb 42

Introduktion

Installation 5
Kom i gang 5
Start din rejse 6
Overlevelsestip 8
Tilpas indstillinger i spillet, genvejstaster og statuslinjen 10

Navigering

Flyt din figur 12
Bevæg kameraet 12
Brug oversigtskortet 12

Forskellige manøvrer

Vælg et våben eller en trylleformular 13
Angrib 14
Åbn beholdere og døre 14
Tag en skat op 15
Drik en magisk drik 15
Brug af beholdningen 17
Udstyr med våben og rustning 18
Udstyr med trylleformularer 21
Naturmagi 22
Kampmagi 23

Færdigheder

Øg dine færdigheder 25
Figuregenskaber 26
Bevidstløshed og død 26

Andre figurer

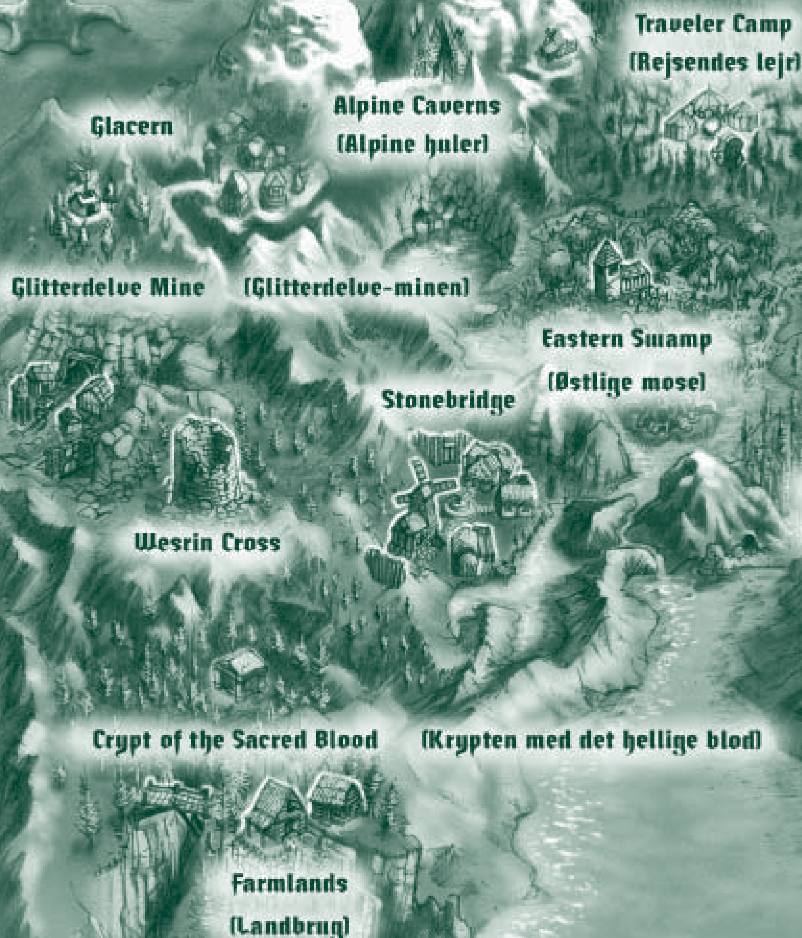
Tal med andre figurer 29
Udfør opgave 29
Føj en figur eller et pakæsel til gruppen 29
Udeluk en figur fra gruppen 30
Køb og sælg objekter 31
Administrer gruppen 33
Angiv bevægelses-, angrebs- og udførelsesmåde 33
Flyt gruppen i formation 35

Spil med flere spillere

Spil et spil med flere spillere 37
Deltag i eller bliv vært for et spil med flere spillere 37
Død 40
Chat 40
Foretag handel med andre spillere 40
Få vist holdoplysninger 41

Tak til 43

Kort over kongeriget Ehb





Kongeriget Ehbs historie

Med sine kun tre hundrede år er kongeriget Ehb et af de yngste riger, der grænser op til Tåresletten. Efter først at være blevet grundlagt som en handelsstation i udkanten af Stjerneimperiet fik Ehb senere midlertidig status som militært protektorat og provins, da den 10. legion flyttede vestpå. Da Imperiet faldt fra hinanden i kølvandet på den katastrofale Legionkrig, påbegyndte den stadig lammede Ehb-provins sin uigenkaldelige kurs på vejen mod uafhængigheden og status som kongerige. Kongeriget Ehb har, som arvtager til den 10. legion (vel nok verdens bedst trænede hær) og under beskyttelse af en ring af prægtige fæstningsværker, indtil nu været beskyttet mod de angreb og invasioner, der har ødelagt mange af de omkringliggende riger på Sletten.

Inden for Ehbs grænser findes der en fantastisk geografisk og kulturel mangfoldighed. De fleste indbyggere tilbeder Azunai, en af de gamle guder fra det præ-imperialistiske Agallan Peaks. Dværge og mennesker lever sammen i harmoni og adlyder alle den samme konge. Også troldmænd er mere accepterede end i andre lande, hvilket hovedsageligt skyldes den indsats Merik, Stortroldmand og Skyggernes vogter fra den 10. legion, har ydet. Og dybt inde i kongeriget lever en besynderlig og ofte genstridig race kaldet Droog. Denne race nyder en vis grad af selvstyre på trods af dens sommetider noget problematiske alliancer.

Det er et land, der søger efter sin egen identitet samtidig med, at det er splittet mellem tidligere tiders hedengangne storhed og muligheden for en endnu mere storslået fremtid. Selvom der har været kritiske perioder, har Ehb aldrig måttet overgive sig til en fjende. Der kan dog altid opstå begivenheder, der vil medføre en mere dyster fremtid.

Installation

Indsæt Dungeon Siege™ CD 1 i cd-rom-drevet, og følg derefter vejledningen på skærmen. Hvis installationsprogrammet ikke starter automatisk, skal du følge nedenstående fremgangsmåde:

1. Klik på **Start**, peg på **Indstillinger**, og klik derefter på **Kontrolpanel**.
2. Dobbeltklik på **Tilføj/fjern programmer**.
3. Klik i dialogboksen **Tilføj/fjern programmer** på **Tilføj nye programmer**, klik på knappen **Cd eller** diskette, og følg derefter anvisningerne på skærmen.

Kom i gang

Sådan startes Dungeon Siege

- Klik på **Start**, peg på **Programmer**, peg på **Dungeon Siege**, og klik derefter på **Dungeon Siege**.

Én spiller

Sådan rejser du gennem landet Ehb alene.

1. Klik på **Single Player (Én spiller)**.
2. Klik på **Start New Game (Start nyt spil)**.
3. Klik på pileknapperne for at vælge din figurs køn og udseende. Mænd og kvinder er lige stærke og dygtige.
4. Indtast figurens navn, og klik derefter på **Next (Næste)**.
5. Vælg sværhedsgrad. Du kan bruge menuen **Options (Indstillinger)** til at ændre sværhedsgraden senere.

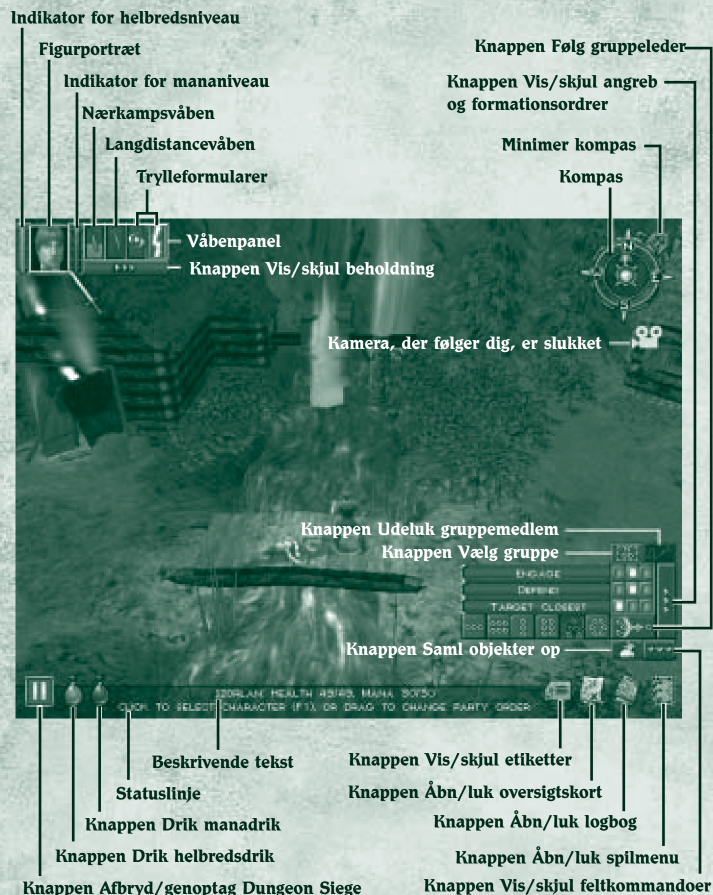


Flere spillere

Hvis du vil spille med andre spillere via Internettet eller på et lokalnetværk, kan du finde flere oplysninger i brugervejledningen under "Spil et spil med flere spillere".

Start din rejse

Din verden er i oprør nu, hvor du begiver dig ud på en sindsoprivende rejse gennem kongeriget Ehb. Målet er at besejre alt det onde, der har ramt landet, og undervejs udvikle dig til en heroisk kriger, bueskytte eller troldmand.



Her er en hurtig oversigt over det, du bør vide, før du kaster dig ud i eventyret. På bagsiden findes en liste over genvejstaster.

- Figuren flyttes ved at venstreklikke på en placering på skærmen.
- Kameraet drejes ved at flytte markøren til kanten af skærmen.
- Zoom ind eller ud ved at rulle med musehjulet eller trykke på tasterne plus (+) eller aigu (´).
- Et væsen angribes ved at venstreklikke på det. Du behøver kun at klikke én gang. Du slår automatisk igen, når du bliver angrebet af et væsen.
- Et våben eller en trylleformular tages i brug ved at klikke på et af våben- eller trylleformularfelterne i våbenpanelet ved figurportrættet. De våben, du bruger, afgør, om du udvikler dine evner som kriger, bueskytte eller troldmand.
- En trylleformular tilføjes som udstyr ved først at klikke på knappen **Vis/skjul beholdning** ud for figurportrættet for at åbne beholdningen og derefter højreklikke på trylleformularen for at tilføje den som udstyr i tryllebogen.
- En magisk helbredsdrik drikkes ved at klikke på knappen **Drik helbredsdrik** i beholdningen. Hvis du vil drikke en manadrik fra beholdningen, skal du klikke på knappen **Drik manadrik**. Du drikker kun den mængde, du har brug for. Der går derfor ikke noget til spilde.
- En beholder eller dør åbnes ved at venstreklikke på den.
- Navnet på et objekt vises ved at pege på det, hvorefter navnet fremkommer på statuslinjen. Hvis du vil have vist eller skjult etiketter med navnene på alle objekter i nærheden, skal du klikke på knappen Vis/skjul etiketter på statuslinjen. Klik på knappen igen, eller tryk på ALT igen for at skjule etiketterne.
- Et objekt føjes til beholdningen ved at venstreklikke på det.
- Beholdningen åbnes ved at klikke på knappen **Vis/skjul beholdning** under figurportrættet.

Overlevelsestip

- **Hold øje med helbredsniveauet** (den røde linje ved siden af figurportrættet). Hvis du er såret, og dit helbredsniveau falder til nul, bliver du bevidstløs og er i fare for at dø. Helbredsniveauet stiger gradvist med tiden.
- **Hold øje med mananiveauet** (den blå linje ved siden af figurportrættet). Når du anvender en trylleformular, falder mananiveauet. Hvis du ikke har mere mana, kan du ikke anvende en trylleformular. Mananiveauet stiger gradvist med tiden.
- **Gem spillet løbende**. Hvis du lige har overlevet et stort slag eller er på vej ind i et farligt område, kan du gemme spillet. Hvis du dør, kan det gemte spil indlæses igen, så du ikke behøver at starte forfra. Du kan nemt gemme spillet ved at trykke på F9.
- **Sæt spillet på pause**. Hvis du vil undgå overraskelsesangreb, kan du sætte spillet på pause, mens du er inde i beholdningen eller tryllebogen. Tryk på PAUSE eller MELLEMRUM for at sætte spillet på pause.
- **Bevar overblikket**. Brug kompasset og oversigtskortet, hold øje med landemærker, og følg den nedtrampede sti.
- **Undgå baghold**. Du kan somme tider få øje på væsnerne, før de ser dig og går til angreb. Hvis du ser en større gruppe væsner, skal du sikre dig, at du er kampberedt, før du kaster dig over dem.
- **Husk at søge tilflugt i et kendt område**. Løb ikke ind i et uudforsket område, da du her kan blive overfaldet af endnu flere væsner.
- **Udnyt fjendens svagheder**. Når du slås med et væsen, der skal tæt på for at kunne ramme dig, kan du bruge en flitsbue eller en trylleformular, så du kan angribe fra lang afstand. Hvis du derimod bliver angrebet af et væsen med en flitsbue, kan det være en god idé at angribe det med et nærkampsvåben.

- **Brug det våben, der passer bedst til situationen**. Nærkampsvåben, f.eks. økser og sværd, er effektive i nærkampe. Langdistancevåben, f.eks. flitsbuer, er effektive på længere afstande. Tryk på Q for at gennemse de våben, der er tilføjet som udstyr, eller brug tasterne 1-4 som genvej til at vælge et våben.
- **Brug formationer til at beskytte svage medlemmer af gruppen**. Placer pakæsler og svage figurer bagest i gruppen eller i midten af en formation.



Krug

Krug´erne har eksisteret, lige så længe folk kan huske. De dukker frem af mørket og stirrer måbende på vores håndtering af ild, skræmt af denne magi, vi i deres øjne må besidde. Deres hjernekapacitet er så begrænset, at de ikke forstår, hvad der er almen viden for selv et barn. Deres kultur er en blanding af traditioner fra andre civilisationer, og de kommunikerer først og fremmest ved hjælp af grynt og fagter. Krug´erne ser sig selv som underlegne i forhold til de mystiske og ofte stridende guder, der går rundt oppe på jorden og styrer deres skæbne. Hvis det ikke var for den overbærenhed og nåde, som andre racer har vist dem, ville Krug´erne være forsvundet for længe siden. Selvom de ikke er onde af natur, er Krug´erne alt for ofte blevet brugt som et instrument for de mørkere magter. Ondsindede racer hjælper dem somme tider med basale instruktioner om hekseri og håndværk, hvilket Krug´erne ikke er i stand til at finde ud af selv. Til gengæld skal Krug´erne adlyde blindt.

Tilpas indstillinger i spillet, genvejstaster og statuslinjen

Du kan angive dine foretrukne indstillinger for grafik, lyd, mus og genvejstaster.

Sådan tilpasses indstillingerne for spillet

- Klik på **Options (Indstillinger)** i hovedmenuen. Du kan også klikke på knappen **Game Menu (Spilmenu)** på statuslinjen og derefter klikke på **Options (Indstillinger)**.

Du kan få yderligere oplysninger om indstillingerne ved at pege på dem. Der vises en hjælpetekst på skærmen.

Bag på denne brugervejledning findes en oversigt over standardgenvejstasterne.

Der vises en meddelelse på statuslinjen, når du peger på et bestemt objekt på skærmen. Som standard er statuslinjen placeret nederst på skærmen.

Sådan flyttes statuslinjen

- Træk den til skærmens øverste del.



Krypten med det hellige blod

Lidt sydvest for Stonebridge findes Krypten med det hellige blod, hvor et af de blodigste slag under Frihedskrigen sted. Dette er også stedet for en af de mest ærefulde begravelsespladser i hele Ehb.

Her ligger konger og dronninger sammen med nogle af Azunais største martyrer samt de af den 10. legions helte, krigsherrer og store troldmænd, der faldt i løbet af Legionkrigens sidste dage.

Dette sted er indviet med blodet fra de soldater i den 10. legion, der døde for at befri Ehb under Seck-oprøret. På én enkelt dag i denne krig døde næsten en fjerdedel af legionens styrker i kampene mod de forhærdede enheder af Seck-krigere. Da Karese Noann, Legionens krigsherre, stod og så ud over ligene, der lå spredt på slagmarken, beordrede han området ryddet og iværksatte udgravningen af en krypt. "De skal ved mit ord ihukommes, agtes og æres, ellers vil ingen af vor fremtidige handlinger have så meget som et gran af ære over sig."

Der findes ingen større ære end at blive stedt til hvile her i denne hellige jord, og ingen vigtigere pligt end at foretage en pilgrimsrejse hertil for at vise sin respekt for de helte, der ligger begravet her.

"Fra denne dag og frem vil alt, der opnås, være betalt med disse modige hjerters blod."

- Karese Noanni, krigsherre for den 10. legion.

Flyt din figur

Sådan flyttes din figur

- Figuren flyttes ved at venstreklikke på en placering på skærmen.

Bemærk! Instruktionerne i denne brugervejledning forudsætter, at du bruger venstreklik (standardindstillingen for musen) til at udføre kommandoer.

Bevæg kameraet

Kompasset viser retningen for kameraet.

Sådan drejes kameraet

- Flyt markøren til skærmens højre eller venstre kant, eller brug piltasterne.

Sådan vippes kameraet

- Flyt markøren til skærmens øverste eller nederste kant. Du kan også holde musehjulet eller den midterste knap nede og derefter flytte musen for at dreje eller vippe kameraet.

Sådan zoomes kameraet ind eller ud

- Rul med musehjulet, eller tryk på tasterne aigu (´) eller plus (+).

Sådan slukkes kameraet, der følger dig

- Tryk på T.

Brug oversigtskortet

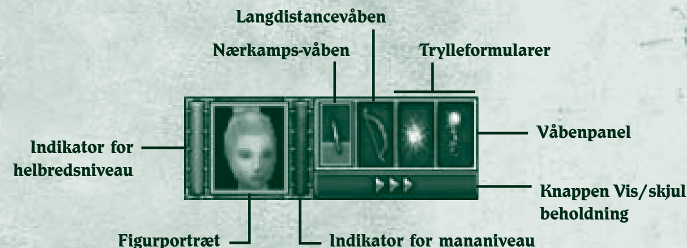
Med oversigtskortet kan du bevare overblikket ved hjælp af en visning oppefra og ned over et større område. De områder, du endnu ikke har udforsket, er ikke synlige. Forskellige ikoner viser de nærmeste figurer og skatte, så du kan fortsætte spillet via oversigtskortet. Fjender vises med en rød cirkel omkring sig, når du peger på dem. Du kan ikke se beholdere, døre og hemmelige områder.

Sådan åbnes og lukkes oversigtskortet

- Klik på knappen **Oversigtskort på statuslinjen**, eller tryk på tabulatortasten.

Vælg et våben eller en trylleformular

De våben og trylleformularer, du har tilføjet som udstyr, vises i våbenpanelet ved siden af figurportrættet. Du kan derfor let vælge dem, du ønsker at bruge. Du kan finde flere oplysninger om, hvilke våben og trylleformularer der vises i brugervejledningen under "Udstyr med våben og rustning" og "Udstyr med trylleformularer".



Sådan vælges et våben eller en trylleformular

- Klik på det ønskede våben eller den ønskede trylleformular i våbenpanelet.

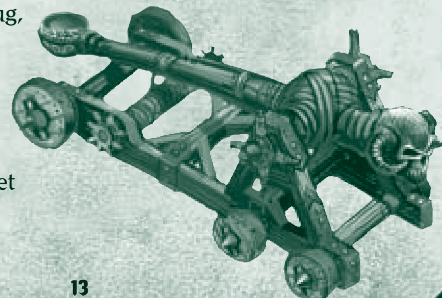
Bemærk! Hvis du vælger det tomme felt til nærkampsvåben, slås du med knytnæver. Tryk på Q for at gennemse de våben, der er tilføjet som udstyr, eller brug tasterne 1-4 som genvej til at vælge et våben.

Sådan får du vist trylleformularerne i tryllebogen

- Klik på ét af trylleformularfelterne i våbenpanelet, hold museknappen nede, og vælg derefter en trylleformular fra rullelisten.

Sådan minimeres eller maksimeres våbenpanelet

- Tryk på W. Når våbenpanelet minimeres, er det kun det våben og den trylleformular, der er i brug, der vises. Du har stadig mulighed for at trykke på Q for at gennemse alle våben og trylleformularer, eller du kan bruge tasterne 1-4 for at vælge et våben.



Angrib

Du slår automatisk igen, når du bliver angrebet af et væsen. Hvis du bruger en flitsbue eller en distancetrylleformular, vil du automatisk angribe, når et fjendtligt væsen er inden for rækkevidde af disse. Hvis du vil ændre din figurs angrebsmåde, kan du finde flere oplysninger i brugervejledningen under "Angiv bevægelses-, angrebs- og udførelsesmåde".

Du kan ikke direkte angribe en anden figur i din gruppe.

Sådan angriber du

- Venstreklik på et væsen. Du behøver kun at klikke én gang.

Hvis du får opbrugt din mana ved at anvende trylleformularer i kamp, skifter du automatisk til dit nærkampsvåben og angriber (forudsat, at der er føjet et nærkampsvåben til udstyret og bevægelsesmåden tillader det). Du kan finde flere oplysninger om dette i brugervejledningen under "Angiv bevægelses-, angrebs- og udførelsesmåde".

Åbn beholdere og døre

Tønder, kister og andre beholdere kan somme tider vise sig at indeholde skatte, når du ødelægger eller åbner dem. Når du peger på et objekt, der kan slås i stykker, ændres markøren til en hammer. Når du peger på en beholder eller en dør, der kan åbnes, ændres markøren til en hånd.

Sådan åbnes en beholder eller en dør

- Venstreklik på objektet. Hvis du vil lukke en dør, kan du venstreklikke på den igen.



Tag en skat op

Når du dræber et væsen eller åbner en beholder, kan der falde en skat ud. Dette kan f.eks. være våben, rustning, trylleformularer, guld eller andre objekter.

Sådan får du vist navnet på et objekt

- Peg på objektet. Navnet på objektet vises på statuslinjen. Hvis du vil have vist eller skjult etiketter med navnene på alle objekter i nærheden, skal du klikke på knappen **Vis/skjul etiketter** på statuslinjen.

Sådan samler du et objekt op og tilføjer det til beholdningen

- Venstreklik på objektet. Du kan også højreklikke for at vedhæfte objektet til markøren og derefter smide det ned til den figur, som du vil give objektet til.

Sådan samles flere objekter op

- Træk markøren rundt om objekterne, og venstreklik. Du kan også holde CTRL nede og derefter venstreklikke på hver af objekterne. Du kan også klikke på knappen **Saml objekter op** på statuslinjen.

Drik en magisk drik

Når du drikker en helbreds- eller manadrik, tager du ikke en større slurk, end du har brug for for at genoprette dit helbred eller din mana. Resten af drikken bliver i flasken og kan bruges senere.

Sådan hælder du indholdet af en flaske over i en anden

- Træk den ene flaske hen til den anden.

Bemærk! Når du trækker en magisk drik til figurportrættet, placeres den i beholdningen. Figuren drikker den ikke.

Sådan drikkes en helbredsdrik

- Klik på knappen **Drik helbredsdrik** på statuslinjen. Alle de gruppemedlemmer, der er markeret og har en helbredsdrik i beholdningen, drikker den. I kamp er det kun de medlemmer, hvis helbredsniveau er under 50%, som drikker helbredsdrikken.

Sådan drikkes en manadrik

- Klik på knappen **Drik manadrik** på statuslinjen. Alle de gruppemedlemmer, der er markeret og har en manadrik i beholdningen, drikker den. I kamp er det kun de medlemmer, hvis mananiveau er under 50%, som drikker helbredsdrikken.

Stonebridge

Da Etan Stonebridge, der var udnævnt som handelsmand under Imperiet, grundlagde sin by, var den ikke meget mere end et bart område på vejen syd for Wesrin Cross. For de fleste så det ikke rigtigt ud af noget. Men stedet lå tæt på en lavvandet bugt og den nyligt opførte Azunite-helligdom Passionsmindet, der var blevet opført af de handlende dværge fra Agallan Peaks. Helligdommen var allerede et yndet stoppested for de handlende, der var på vej længere sydover, og stedet ville kunne tiltrække bosættere, hvis Etan kunne garantere den offentlige ro og orden. Ved at betale gennemrejsende håndværkere for deres arbejdskraft begyndte han derfor den arbejdskrævende proces med at rejse en beskyttende bymur, mens han samtidig sendte enorme summer i guld til sine gamle venner i den 2. legion for at støtte og bearbejde dem.



To år senere kunne landsbyens 20 indbyggere se måbende til, mens to store flokke af muldyr med den 2. legions farver under knagen og bragen trak to ældgamle kastemaskiner gennem byens porte. Kastemaskinerne, Gravemaker og Godhammer, havde spillet en vigtig rolle i Stjerneimperiets historie, og Stonebridge vidste, at de ville give hans uafhængige samfund psykisk så vel som fysisk beskyttelse for pengene. Derudover var de muldyr, der trak kastemaskinerne, en af den 2. legions mest hårdføre racer, og der var hårdt brug for pakdyr i det bjergrige vest. Landsbyen opnåede hurtigt anerkendelse i regionen, og Etan Stonebridges store satsning begyndte at kaste af sig. Desværre levede han ikke længe nok til selv at opleve dens største succes.

Brug af beholdningen

Når du samler et objekt op fra jorden, føjes det til beholdningen, og du kan tage det med dig, indtil du bruger det, sælger det, giver det til en anden figur eller smider det på jorden igen. Alle de objekter, du samler op, optager plads i beholdningen. Når beholdningen er fyldt, kan du ikke bære flere objekter, men du kan stadig højreklikke på et objekt og samle det op. Du kan læse mere om, hvordan du køber pakæsler, der kan bære de overskydende objekter, i brugervejledningen under "Føj en figur eller et pakæsel til gruppen".

Sådan åbnes beholdningen

✦ Klik på knappen **Vis/skjul beholdning** ud for figurportrættet.

Sådan åbnes flere beholdninger

✦ Hold CTRL nede, marker gruppen, og tryk derefter på I. Når du har valgt mere end én figur, åbnes beholdningen i reduceret størrelse for alle figurerne.

Sådan åbnes alle beholdninger

✦ Klik på knappen **Vælg gruppe** for at vælge gruppen, og tryk derefter på I.

Hvis du peger på et objekt i beholdningen, vises navnet på objektet og en beskrivelse af det. Beskrivelsen viser den mindste og største skade, et våben kan forårsage (dette afhænger af, hvor godt beskyttet det

Knappen Arranger beholdning automatisk
Gruppens samlede guld
Aktive trylleformularer
Figuregenskaber
Færdigheder
Figurpanel
Beholdningspanel
Panelet Tryllebog

fjendtlige væsen er) og, hvis det er et langdistancevåben, hvor langt det kan skyde.

Det beløb, du har i guld, vises øverst i beholdningen. Alle medlemmer af gruppen bruger guld fra den samme konto.

Sådan får du styr på beholdningen

- Klik på knappen **Arranger beholdning automatisk** øverst i beholdningen.

Sådan smider eller giver du et objekt væk

- Klik på objektet i beholdningen, og klik derefter på jorden eller på en anden figurs portræt (eller træk objektet til jorden eller til en anden figurs portræt, og slip museknappen).

Sådan smider du et objekt direkte på jorden

- Hold CTRL nede, og klik på et af objekterne i beholdningen. Hvis du har mere end én beholdning åben, flyttes objektet til den næste beholdning.

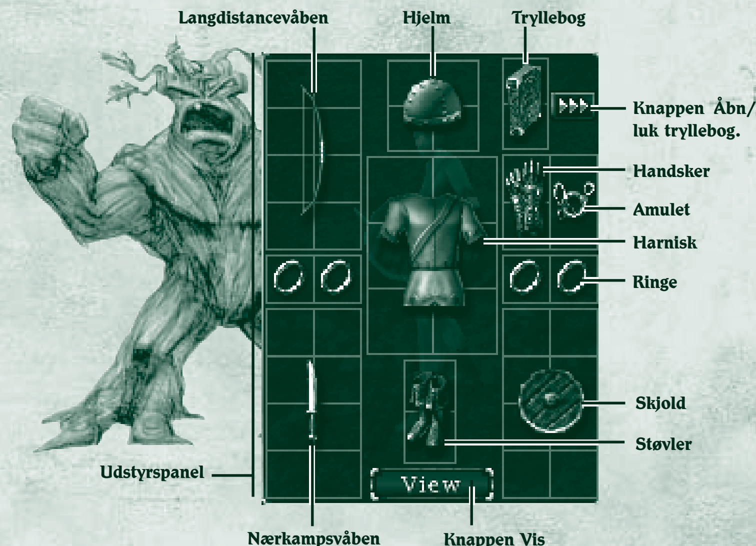
Bemærk! Når du trækker en magisk drik til et figurportræt, placeres den i beholdningen for den pågældende figur. Figuren drikker den ikke.

Udstyr med våben og rustning

Der findes to typer våben: Nærkampsvåben og langdistancevåben.

- **Nærkampsvåben** bruges i nærkampe til at slå samt stikke og hugge i fjenden. Du vil normalt have et nærkampsvåben i hånden, når du angriber. De mest almindelige nærkampsvåben er bl.a. økser, køller, sværd, knive, hammere, stridskolber, morgenstjerner, leer og stave.
- **Langdistancevåben** bruges til at angribe på afstand ved affyring af et projektil. De mest almindelige langdistancevåben er bl.a. flitsbuer, armbrøster og skydevåben. Pilene til flitsbuer slipper aldrig op.
- **Rustning** reducerer den skade, du påføres i kamp. Der er flere forskellige former for rustning, bl.a. harnisk, skjolde, hjelme, støvler og handsker, der er lavet af forskellige materialer. Det vil normalt være den hårdeste type rustning, der beskytter bedst. Nogle objekter har indbyggede magiske egenskaber, der yder ekstra beskyttelse. Du kan ikke bruge skjold samtidig med et tohåndsvåben, men du vil opnå magiske bonusser, hvis du har et skjold tilføjet som udstyr, når du bruger et tohåndsvåben.

Før du kan bruge våben, trylleformularer, rustning og andre objekter, skal du udstyre din figur med dem. Dette gør du ved at placere objekterne i udstyrspanelet, nederst til venstre for beholdningen. Hvis du samler et nærkampsvåben, et langdistancevåben eller en rustningsdel op, og du ikke allerede har tilføjet objekttypen til din udstyrsbeholdning, bliver udstyret automatisk tilføjet, så du kan tage det i brug med det samme. Trylleformularer tilføjes dog ikke automatisk til dit udstyr, når du samler dem op. Du kan finde flere oplysninger om dette i brugervejledningen under "Udstyr med trylleformularer".



Sådan tilføjes eller fjernes objekter fra udstyret

- Klik på knappen **Vis/skjul beholdning** ved siden af figurportrættet, og træk derefter objekterne fra beholdningen til udstyrspanelet, nederst til venstre for beholdningen. Objektet føjes til udstyret på det rette sted, uanset hvor på udstyrspanelet du slipper det.

  Der kan være føjet ét nærkampsvåben og ét langdistancevåben til udstyret samtidigt, så du hurtigt kan skifte mellem dem. Hvis du vil anvende en trylleformular, skal du føje en tryllebog (Spell Book - Tryllebog) til udstyret. Du kan finde flere oplysninger om trylleformularer i brugervejledningen under "Udstyr med trylleformularer".

Sådan vises din figur med udstyr

- Klik på knappen **Vis** nederst i udstyrspanelet, hold museknappen nede, og flyt derefter musen til venstre eller højre.

Wesrin Cross

De ensomme ruiner af Wesrin Cross er et tavst vidne om nogle af de mørkeste stunder i Ebhs turbulente historie.

Bygningen, som oprindeligt var en kro, blev grundlagt af Fiola Wesrin, og den blev kraftigt forstærket, da den 10. legion ankom østfra. Samtidigt blev stien over bakkeskråningen Green Ridge flyttet til en underjordisk tunnel for at begrænse gennemgangen af mennesker og varer. Under Legionkrigen besatte Seck'erne en kort overgang fæstningen, som de brugte til opbevaring af store mængder Guild-edderkopper. Selvom de underjordiske opbevaringsbåse blev fjernet, efter at den 10. legion havde vundet området tilbage, er der den dag i dag stadig en forfærdelig magisk kraft, der tiltrækker efterkommerne af de Seck-kontrollerede Arakun-edderkopper. Selv om flere troldmænd i løbet af Ehbs historie har gjort deres bedste for at bryde den trylleformular, der tiltrækker edderkopperne, er det endnu ikke lykkedes.



Udstyr med trylleformularer

Når du samler en trylleformular op eller køber den, placeres den i beholdningen. Før du kan anvende en trylleformular fra beholdningen, skal du føje en tryllebog (Spell Book – Tryllebog) til udstyret og derefter føje trylleformularen til tryllebogen.

Du kan have flere bøger med trylleformularer i beholdningen, men der kan kun være tilføjet én som udstyr ad gangen. Hver tryllebog kan indeholde 12 trylleformularer. Trylleformularerne i de to første felter til trylleformularer er tilføjet udstyret og vises i trylleformularfelterne ved siden af figurportrættet. Du kan ikke føje den samme trylleformular flere gange til den samme tryllebog. Nogle trylleformularer kræver, at du har nået et bestemt færdighedsniveau inden for enten natur- eller kampmagi, før du kan anvende dem.

Sådan føjes en Spell Book til udstyret

✥ Træk en Spell Book (Tryllebog) fra beholdningen til udstyrspanelet, nederst til venstre for beholdningen.

Sådan føjes en trylleformular til Spell Book

✥ Højreklik på trylleformularen, eller træk den til tryllebogen.

Sådan fjernes en trylleformular fra Spell Book

✥ Træk trylleformularen fra tryllebogen til beholdningen.

Der findes to slags trylleformularer: Naturmagi og kampmagi. Uanset hvilken af de to slags du anvender, øges dine færdigheder inden for natur- og kampmagi. I takt med at du bliver bedre til at bruge magien, styrkes de trylleformularer, du har lært.

Du kan ikke direkte angribe andre medlemmer af gruppen med offensive trylleformularer. Du kan anvende gode trylleformularer, som f.eks. Helbredende hænder og Genopstå, over for andre medlemmer af gruppen.

Panelet Tryllebog

Naturmagi

Naturtroldmænd forårsager skader med en knivskarp præcision. Det minimerer den fare, der kan være for tilskuere og det omgivende terræn. De behersker trylleformularer, der hjælper medlemmerne af gruppen og gør dem dygtigere, og de er uundværlige, når rå styrke viser sig ikke at være nok. Nedenfor vises nogle af de trylleformularer, som nye naturtroldmænd kan begynde med.



Lille lyn

Sender et lille elektrisk lyn i en bue fra den, der anvender trylleformularen, med det formål at skade det fjendtlige væsen.



Helbredende hænder

Helbreder én såret figur ad gangen. Helbredelsens omfang afhænger af færdighedsniveauet for den figur, der anvender trylleformularen.



Magisk rustning

Danner et skjold af magisk energi, der øger beskyttelsesværdien for figurens rustning ved alle former for angreb.



Gnist

Udsender to små, hurtige elektriske kugler, der kan opspore og skade et fjendtligt væsen.



Genopstå

Bringer en død figur til livet igen. Jo højere et færdighedsniveau den afdøde figur har, desto mere mana kræves der for at bringe den døde til livet igen.

Kampmagi

Kamptroldmænd er mestre i ødelæggelse og kan forvolde skader på store områder. De kan ligeledes anvende kraftfulde trylleformularer, der forbedrer gruppen. Nedenfor vises nogle af de trylleformularer, som nye kamptroldmænd kan begynde med.



Ildkugle

Sender en lille ildkugle efter et fjendtligt væsen.



Dræn liv

Helbreder små sår ved at suge liv fra et fjendtligt væsen.



Ildsky

En kraftigere udgave af Ildkugle, hvor flere ildkugler skyder ud fra hånden på den figur, der anvender trylleformularen.



Tilkald drage

Tilkalder en levende klippedrage, der beskytter den, der anvender trylleformularen.



Afkræft

Bevirker, at det fjendtlige væsen med det samme bliver ældre og svinder ind. Derved udretter det mindre skade.



Glitterdelve

Det område, der nu er kendt som Glitterdelve-minen, blev første gang nævnt i optegnelser af de berømte agallanske korttegnere Fedwyrr og Klars, der opdagede et netværk af indespærrede huler, der snoede sig gennem kilometervis af mineralholdige klipper. Hulerne er den eneste måde, hvorpå man kan krydse Green Range og komme fra den østlige til den vestlige del af kongeriget.
De undersøgelsesskakter, der blev gravet i det 8. århundrede, afslørede forekomster af jern. Dette fik Imperiets handelsmænd til at presse på for at få etableret Droog-handelsbevillinger. Da der senere blev fundet guld og kul, satte det gang i udvidelsen af det unge kongerige. Mineskakterne bredte sig i bjerget Frostspires uforudsigelige indre.

Der blev næsten dagligt gjort fantastiske fund og med hvert vognlæs guldmalm, der så dagens lys, blev der ændret lidt på folks opfattelse af Aranna og dets befolkning. I det område, der er kendt som Wyrms hul, udgravede minearbejderne resterne af et væsen med en 1000 meter lang rygrad, der endte i et hoved på størrelse med tre høvogne. Et andet sted kan man høre lyden fra et underjordisk vandfald, der buldrer gennem de dybeste hulrum. Man har dog aldrig fundet dets udspring.

Ud over Glitterdelves naturskønheder, er der også elevatorer og transportenheder, der med en utrolig fart transporterer minearbejdere og materialer mellem de forskellige niveauer. De sluser, der gennemstrømmes af smeltevand fra Glacern, giver drikkevand og bruges til at udskille guldet fra dynd med klippestykker. Selv luftcirkulationen opretholdes ved hjælp af de magisk drevne ventilatorer, der er bygget for at undgå ophobning af eksplosive luftarter som dem, der udløste Den store eksplosion i 943.

Øg dine færdigheder

Afhængigt af hvilke våben din figur bruger, kan denne udvikle sig til kriger, bueskytte, natur- eller kamptroldmand. Hver gang du dræber et væsen, øges dine færdigheder med det pågældende våben. Du kan udvikle dine færdigheder inden for mere end ét område. Hvis du f.eks. både bruger et sværd og en flitsbue, udvikler din figur både sine nærkamps- og langdistancefærdigheder og kan enten blive kriger eller bueskytte afhængigt af, hvilket færdighedsniveau der er højest.

- **Melee Skill (Nærkampsfærdighed)**. Hvis du bruger nærkampsvåben, som f.eks. sværd, økser eller morgenstjerner, udvikler du dine nærkampsfærdigheder og bliver kriger.
- **Ranged Skill (Langdistancefærdigheder)**. Hvis du bruger våben med projektiler, som f.eks. flitsbuer, udvikler du dine langdistancefærdigheder og bliver bueskytte.
- **Nature Magic Skill (Færdigheder inden for naturmagi)**. Hvis du bruger trylleformularer til naturmagi, udvikler du dine færdigheder inden for naturmagi og bliver naturtroldmand.
- **Combat Magic Skill (Færdigheder inden for kampmagi)**. Hvis du bruger trylleformularer til kampmagi, udvikler du dine færdigheder inden for kampmagi og bliver kamptroldmand.

Xenaria	
Fighter	
Health 35/35	Mana 30/30
Strength	10
Dexterity	10
Intelligence	10
Skills	Level
Melee	1
Ranged	0
Nature Magic	0
Combat Magic	0
Melee Damage	2-4
Ranged Damage	1-2
Armor Rating	5

Sådan vises dine færdigheder

- Klik på knappen **Vis/skjul beholdning** ud for figurportrættet. Beholdningen åbnes og figurpanelet vises. Den grå statuslinje inden for de enkelte færdigheder angiver, hvor langt der er igen til næste færdighedsniveau. Når du når til et nyt færdighedsniveau, vises en besked på skærmen, og den kolonne, der angiver niveauet på færdighedspanelet, opdateres.



Figuregenskaber

De færdigheder, du udvikler, bestemmer, hvilke egenskaber din figur får. Magiske våben, rustning eller andre af de objekter, du er udstyret med, kan også påvirke din figurs egenskaber (positivt eller negativt). Egenskaberne vises med blåt, hvis de øges på grund af et magisk objekt, og med rødt, hvis de mindskes.

- **Strength (Styrke)** bestemmer en figurs fysiske kræfter. Styrken øges, når du bruger nærkampsvåben. Dette gør, at du kan bruge større våben og bære en tungere rustning, og det giver dig en skadebonus under nærkamp. Noget udstyr og rustning kræver, at figuren har en vis styrke for at kunne bruge eller bære det.
- **Dexterity (Behændighed)** bestemmer en figurs adræthed og præcisionsevne. Behændigheden stiger, når du bruger langdistancevåben. Dette gør, at du sigter bedre, og det giver dig en rustningsbonus.
- **Intelligence (Intelligens)** bestemmer en figurs begavelse. Intelligensen stiger, når du bruger natur- og kampmagi, og du kan således trække på mere mental energi fra en større portion mana, når du anvender trylleformularer. Brugen af visse objekter kræver, at du har en højere intelligens.
- **Melee Damage (Nærkampsskade)** viser den mindste og største skade, et våben kan forårsage, når du angriber med det nærkampsvåben, du på det pågældende tidspunkt er udstyret med. Denne værdi er baseret på din styrke og værdien for det våben, du er udstyret med.
- **Ranged Damage (Langdistanceskade)** viser den mindste og største skade, et våben kan forårsage, når du angriber med det langdistancevåben, du på det pågældende tidspunkt er udstyret med. Denne værdi er baseret på langdistancevåbenets skadeværdi.
- **Armor Rating (Rustningsværdi)** viser, hvor modstandsdygtig du er over for skader, som opstår i kamp, inden helbredsniveauet falder. Jo højere denne værdi er, desto mere skade kan du klare.

Bevidstløshed og død

Dit helbredsniveau falder, når du bliver såret i kamp, men du bliver langsomt helbredt, når du undgår at blive yderligere såret. Du bliver straks helbredt, når dine færdigheder forbedres ved at drikke en helbredsdrik eller anvende en helbredende trylleformular. Farven på figurportrættet angiver din helbredstilstand.

- **Wounded (Såret)**. Når dit helbred når ned på en tredjedel af maksimum, bliver figurportrættet gult. Hvis dette sker, mens du er i kamp, skal du straks helbrede dig selv, ellers risikerer du at blive bevidstløs og kan dø.
- **Unconscious (Bevidstløs)**. Når dit helbred falder til nul, bliver din figur bevidstløs, og figurportrættet bliver rødt. Hvis du er den eneste figur i gruppen, er spillet slut. Du skal derfor starte et nyt eller indlæse et gemt spil. Hvis der er andre menneskefigurer, som er ved bevidsthed i din gruppe, fortsætter spillet, når du bliver bevidstløs og falder til jorden. Du beholder alle dine ejendele, men du kan ikke åbne beholdningen eller drikke en helbredsdrik. Du kan vente på, at dit helbred langsomt bliver bedre, eller at en anden figur helbreder dig med en helbredende trylleformular.
- **Dead (Død)**. Når din figur dør, spredes beholdningen på jorden, så de andre figurer i gruppen kan samle de forskellige objekter op. Hvis du dør, kan en anden figur genoplive dig med en trylleformular.



Goblin'er

Lige siden dette kongerige blev udråbt, er der intet væsen, der har været os en større plageånd end den modbydelige nemesis, vi kalder Goblin! Goblin'erne har længe bekriget Ehbs retskafne befolkning. Fra deres højborg i det ildelugtende sumpområde, Gonsiir, har goblin'erne uden ophold pønset på at drive menneskeheden ud af det vestlige Aranna. Goblin'erne er foretagsomme opfindere af magi og har opfundet mange instrumenter til at sprede død og ragnarok. Det siges, at de triumferende stillede deres evner til rådighed for at fremskynde det gamle Stjerneimperies fald. Heldigvis for Ehb er deres indbyrdes fjendskab næsten lige så legendarisk som deres had til menneskeheden. Konstante blodfejder inden for egne rækker har derfor indtil nu forhindret dem i at udgøre en alvorlig trussel mod kongerigets ve og vel.

Glacern

De første fra Imperiet, der besøgte denne sneklædte nordlige by, fortalte, at de havde fundet en enlig statue af en menneskekriger med en navneplade kun med ordet "Glacern" indgraveret. Statuen havde en magisk beskyttende virkning. Da hverken Droog'er eller Krug'er kom nær denne statue, udgjorde den således en naturlig beskyttelse for de første bosættere, og den har været med til at gøre livet i disse barske omgivelser lettere. Selvom statuen og dens magi har været genstand for mange undersøgelser, er der stadig ingen der ved, hvor den kommer fra, og den er derfor en evig kilde til nysgerrighed blandt Ehbs troldmænd. Da der blev etableret minedrift og handel i regionen, blev Stentårnet i Glacern opført som en mellemstation for budbringere og kurerer. Under begivenhederne omkring Goblin Pretender, forsvarede Ibsen Yamas sammen med en mindre gruppe handlende og bueskytter fra den 10. legion dette tårn, der således spillede en central rolle under begivenhederne. Tårnets beskyttende mure blev opført for at forhindre afskyelige snemænd fra isgrotterne i at trænge ind i byen på jagt efter mad. De andre bygninger i Glacern giver ly, varer og forsyninger til rejsende mellem den østlige og vestlige del af kongeriget.



Tal med andre figurer

På din rejse gennem kongeriget Ehb møder du mange andre figurer. Nogle af disse giver dig oplysninger eller tildeler dig en opgave. Andre vil måske gerne være medlem af din gruppe eller tilbyder at sælge dig våben, rustning og andre ting.

Sådan taler du med en figur

- Peg på en figur. Hvis du kan tale med figuren, ændres markøren til en taleboble med et udråbstegn (!). Hvis du klikker på taleboblen, når den vises, kan du tale med figuren.

Udfør opgave

Nogle figurer tildeler dig opgaver, som f.eks. at ledsage dem til en by eller at finde en person eller et objekt. Når du får en ny opgave (eller afslutter en opgave), opdateres logbogen.

Sådan vises logbogen

- Klik på knappen **Logbog** på statuslinjen.

Logbogen viser eksisterende og afsluttede opgaver i den rækkefølge, du har modtaget dem, med en kort beskrivelse af opgaven og med navnet på den figur, du fik opgaven af. Hvis du vil afspille en mundtlig dialog igen for at genopfriske hukommelsen mht. en opgave, kan du klikke på knappen **Vis dialog** i logbogen.

Føj en figur eller et pakæsel til gruppen

Nogle af de figurer, du møder, kan tilbyde at tilslutte sig din gruppe, og nogle af disse kan tilbyde at gøre det for et bestemt beløb i guld. De figurer, der forlanger guld for deres tjenester er normalt dygtige krigere, bueskytter eller troldmænd, der er pengene værd og vil være en god hjælp i kamp. Du kan også føje et pakæsel til gruppen, så det kan bære det overskydende indhold af beholdningen. Pakæsler har plads til store beholdninger og kan bære meget mere end mennesker. Du kan købe pakæsler fra muldyrshandlende i byerne.

Sådan føjer du en figur til gruppen

- Tal med en figur. Hvis han eller hun tilbyder at tilslutte sig din gruppe, skal du klikke på **Accept (Accepter)** eller **Decline (Afslå)**.

Hvis du ikke har nok guld til at betale figuren for at tilslutte sig gruppen, kan du gå rundt og samle mere guld. Du kan også sælge nogle af de overskydende objekter i beholdningen. Tal med figuren igen, når du har guld nok.

Sådan føjes et pakæsel til gruppen

- Tal med en muldyrhandler, og klik derefter på **Buy Packmule (Køb pakæsel)**.

Udeluk en figur fra gruppen

Gruppen kan bestå af op til otte figurer. Hvis der allerede er otte figurer i gruppen, skal du udelukke et af de eksisterende medlemmer af gruppen, før du kan tilføje et nyt. Du kan også udelukke et gruppemedlem, der ikke yder en tilstrækkelig god indsats i kamp. Før du udelukker et gruppemedlem, er det en god idé at fordele indholdet af dette medlems beholdning på andre af gruppens medlemmer.

Der skal være mindst ét menneske eller en menneskelignende figur i gruppen. Du kan f.eks. ikke have en gruppe, der udelukkende består af pakæsler. Hvis din figur dør, kan du opløse gruppen, men der skal være mindst ét menneske eller én menneskelignende figur tilbage i gruppen.



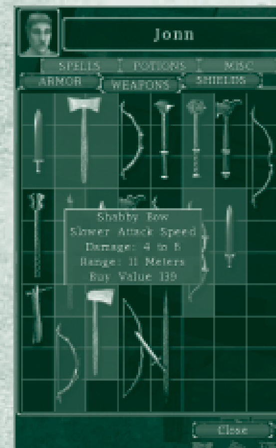
Droog

Som de oprindelige indbyggere i landet Ehb tror Droog´erne, at de kom fra himmelen og blev forvist til jorden for at bøde for deres forfædres ugerninger. Droog´erne lever i ensomhed i de boliger, de har gravet i Ildklipperne. Droog´ernes De førstes kreds blev så irriteret over den tilstrømning af handlende fra Imperiet samt handlende Goblin´er og Seck´er, der stillede urimelige krav for at få fingrene i deres varer, at de udtænkte en plan, der skulle sætte alle de andre racer op mod hinanden. Droog´erne lovede de samme varer til flere købere og påstod derefter, at de ikke kunne huske, hvem varerne rent faktisk tilhørte. Det gik som planlagt. I stedet for at lade det gå ud over droog´erne, gik Imperiet, Seck´erne og Goblin´erne i kamp mod hinanden og startede således en skjult krig, der hærgede Green Range i årevis.

Sådan udelukkes en figur fra gruppen

- Klik på den figur, du vil udelukke, og klik derefter på knappen **Disband Party Member (Udeluk gruppemedlem)**.

Figurportrættet fjernes fra skærmen, og figuren rejser ikke længere med resten af gruppen. Hvis du senere vil have figuren tilbage i gruppen, skal du tale med figuren igen.



Køb og sælg objekter

Der er forretninger overalt i landet, hvor du kan sælge de objekter, du har fundet på din rejse. Du kan ligeledes købe våben, rustning, drikke, trylleformularer osv. En forretning kan have fået nye ting på lager, hvis det er et stykke tid siden, du sidst har købt noget der.

Sådan gennemses varerne i en forretning

- Venstreklik på butiksindehaveren, klik på **Shop (Køb)**, klik på den varekategori, du vil se (rustning, våben osv.). Peg derefter på et af objekterne for at få vist en beskrivelse og en pris.

  Nogle objekter kan kun bruges af figurer, der har et bestemt niveau af styrke, behændighed, intelligens eller færdigheder. Hvis et objekt f.eks. kræver "styrke 12", kan det kun bruges af en figur med en styrke på 12 eller højere. Kravene vises med rødt, hvis en figur ikke har de færdigheder, som objektet kræver.

Sådan købes eller sælges objekter

- Træk objektet fra forretningen til din beholdning eller den anden vej. En del af guldet fratrækkes eller lægges til kontoen.

  Hvis du ikke har nok guld til at købe et objekt, kan du ikke markere det. Objekterne har samme pris, uanset om du sælger eller køber dem. Hvis du f.eks. køber et sværd for 10 guldstykker og derefter ombestemmer dig, kan du sælge det igen for 10 guldstykker. Dette gælder, så længe du handler. Når du lukker panelet Shop (Køb), kan værdien af dine våben falde.

Fort Kroth

Fort Kroth, der blev bygget af Seck'erne for at afværge Droog-angreb i kølvandet på Den store forflyttelse, er det eneste tilbageværende eksempel på Seck-arkitektur i kongeriget.
Under Seck-oprøret omringede den 10. legion fortet, hvor de overlevende Seck-ledere havde søgt tilflugt. Selvom legionens krigsherre, Noanni, tilbød meget rimelige betingelser for freden, blev disse besvaret med en byge af de faldne legionærers afhuggede hoveder, som blev kastet ud fra Kroths mure. Den 10. legion ødelagde fortet og pågreb den overlevende ledelse. Efter en hurtig retssag, blev de kendt skyldige i 20 tilfælde af landsforræderi og henrettet ved en straf, der er kendt som Dragens vrede.

Selvom fortet flere gange gennem de sidste århundreder har været beboet af mindre enheder af legionen, er det i høj grad stadig hjemsøgt af dets oprindelige beboere, Seck'erne. Der går rygter om mystiske lys i det vestlige vagttårn, og det siges, at man på alle tider af døgnet kan høre menneskeskrig fra Kraniesalen – et forfærdeligt ekko af de gruopvækkende begivenheder, der fandt sted under det korte oprør.



Administrer gruppen

Gruppen kan bestå af op til otte figurer. Alle medlemmer af gruppen bevæger sig samlet og med samme hastighed, uanset race og type. Mennesker og æsler bevæger sig f.eks. lige hurtigt.

Sådan vælges én figur

✥ Klik på figuren eller figurportrættet.

Sådan vælges (eller fravælges) flere figurer

✥ Hold CTRL nede, og klik derefter på hver figur eller hvert figurportræt. Du kan også trække markøren rundt om en gruppe af figurer. Når der vælges flere gruppemedlemmer, og disse f.eks. skal åbne en dør, ødelægge en tønde eller tale til nogen, vil det medlem af gruppen, som står i en cirkel, udføre handlingen. Når der vælges flere figurer, vil den først valgte figur udføre handlingen.

Sådan vælges hele gruppen

✥ Klik på knappen **Vælg gruppe**.

Angiv bevægelses-, angrebs- og udførelsesmåde

Med feltkommandoerne kan du styre, hvordan en figur bevæger sig og angriber, og hvilke fjender figuren angriber først i kamp. De indstillinger, du vælger, angiver figurens standardadfærd. Hvis du beordrer en figur til at angribe, tilsidesætter du standardindstillingerne, og figuren angriber. Du kan give hver figur i gruppen forskellige ordrer.

Sådan vælges angrebsmåde for en figur

✥ Vælg en eller flere figurer, klik på knappen **Vis/skjul feltkommandoer**, og vælg derefter bevægelses-, angrebs- og udførelsesmåde.

Bevægelsesmåde

Bevægelsesmåden styrer, hvordan en figur angriber fjenden.

- **Move Freely (Flyt frit)**. Figurerne kan frit flytte sig derhen, hvor fjenden er, for at angribe, også sel vom fjenden skulle flygte verden rundt.
- **Engage (Gå til angreb)**. Dette er standardindstillingen. Figurerne går til angreb i kamp, men bliver inden for det område, hvor de sidst fik ordre til at gå hen.
- **Hold Ground (Hold stand)**. Figurerne bliver hvor de er og kan ikke selv gå til angreb. De kan dog godt forsvare sig selv. Hvis du beordrer et angreb, forbliver figuren på den nye placering.

Angrebsmåde

Angrebsmåden styrer, hvordan figuren angriber i kamp.

- **Attack Freely (Angrib frit)**. Figurerne kan frit angribe fjendtlige væsner.
- **Defend (Forsvar)**. Dette er standardindstillingen. Figurerne kan ikke gå til angreb. De kan dog godt forsvare sig selv. Denne indstilling er god, når du ikke vil fremprovokere et angreb fra fjenden.
- **Hold Fire (Intet angreb)**. Figuren forsvarer ikke sig selv, heller ikke når den bliver angrebet.

Udførelsesmåde

Udførelsesmåden styrer, hvem figuren angriber i kamp.

- **Target Closest (Angrib nærmeste)**. Dette er standardindstillingen. Figuren angriber den nærmeste fjende inden for synsfeltet.
- **Target Weakest (Angrib svageste)**. Figuren angriber den svageste fjende inden for synsfeltet.



- **Target Strongest (Angrib stærkeste)**. Figuren angriber den stærkeste fjende inden for synsfeltet.

Flyt gruppen i formation

Når der er flere figurer i din gruppe, kan du bruge formationer til at styre, hvordan de arrangerer sig i kamp. Måske vil du f.eks. have alle gruppemedlemmerne til at følge den stærkeste kriger.

Når gruppen går til angreb, bestemmes hver figurs fremgangsmåde af indstillingerne for feltkommandoerne. Du kan finde yderligere oplysninger om dette i brugervejledningen under "Angiv bevægelses-, angrebs- og udførelsesmåde".

Sådan angiver du en formation

- Marker de figurer, du vil inkludere i formationen, og klik derefter på knappen ved en af formationerne.

Figurerne stiller sig i formation ud fra rækkefølgen af deres figurportrætter. Formationslederens figurportræt vises øverst på skærmen, og de andre medlemmer indtager deres positioner til venstre og højre for lederen. Cirklen med pilen inden i angiver lederens placering.

Sådan ændres gruppemedlemmernes rækkefølge

- Klik på figurportrætterne, og træk i dem for at ændre rækkefølgen. (Når du klikker på et figurportræt og holder museknappen nede, bliver den grøn og indikerer hermed, at du kan trække portrættet til en anden position).

Sådan ændres formationsafstanden

- Marker gruppen, hold højre museknap nede, og rul derefter med musehjulet.

Sådan vendes en formation

- Marker gruppen, hold højre museknap nede, og flyt derefter musen til højre eller venstre.

Dragens vrede

Neden for slottet Ehbs mure er der en stor, mørk klippespalte, hvor de mest forhærdede forbrydere i kongeriget dømmes til døden. Denne tradition går tilbage til den gamle Droog-tradition med at ofre lovovertrædere i håbet om, at guderne dermed ville reducere Droog'ernes idømmelse af eksil og hente dem tilbage til Himmelen.

Senere overtog Ehbs konger og dronninger Vreden som deres mest foretrukne henrettelsesmetode, da fangerne havde en lille chance for at overleve, hvis der var tvivl om, hvorvidt de var skyldige. Forbryderen fik udleveret et sværd, en pose med guld og somme tider et skjold, hvorefter denne blev eskorteret til Vreden for at stille op mod gamle Scorch, den 500 år gamle drage. Hvis forbryderen dræbte dragen, var han en fri mand og kunne forlade kongeriget med alt det, han kunne bære, fra dragens hule. Hvis ikke ...

Det er kun sket én gang i kongerigets historie, at nogen har overlevet og dette var mere held end forstand. Hurggis Bogg kom humpende op af hullet med afsvedet hår, en håndfuld guld og uden sit venstre øje. Men han havde dræbt en drage ... en sølle, fire dage gammel, nyudruget unge, der alligevel ikke ville have overlevet. Den dag i dag refererer udtrykket "Hurggis' held" til en person, der har været heldig, men har måttet betale en høj pris.



Spil et spil med flere spillere

Dungeon Siege giver mulighed for, at helt op til otte spillere kan deltage samtidigt. Du kan oprette forbindelse via Internettet eller et lokalt netværk eller via Zonematch™.

I et spil med flere deltagere kan figurer fra et spil med én spiller, som ikke er spilleren selv (NPC'er), ikke blive medlem af din gruppe. Væsner og skatte bevares, hvis du forlader spillet og senere vender tilbage til et område, hvor du har været før. Hold eller enkeltpersoner kan konkurrere mod hinanden om antallet af nedskydninger (monstre, spillere eller en kombination af begge).

Bemærk! Hvis du vælger **Allow players to pause the game (Tillad spillerne at standse spillet)** under **Game Settings (Indstillinger for spillet)**, standser spillet for alle spillerne, når bare én spiller standser et spil med flere spillere.

Deltag i eller bliv vært for et spil med flere spillere

Du skal bruge en værtscomputer for at oprette et spil med flere spillere. Værten opretter et spil med flere spillere og vælger indstillingerne for spillet. Værtscomputeren fungerer som server for spillet. Derfor er det en god idé at lade den person, der har den hurtigste computer, være vært for spillet. Hvis værten afslutter spillet, er spillet slut. Værten kan også smide spillere ud af spillet.

Sådan deltager du i et spil med flere spillere.

1. Klik på **Multiplayer (Flere spillere)** i **Menuen Main (hovedmenuen)**.
2. Vælg den korrekte forbindelse:
   - **Zonematch (Med ZoneMatch)** kan du få forbindelse til en Internet-server, hvor Dungeon Siege-spillere mødes for at chatte eller spille. Hvis du vil deltage i et spil på ZoneMatch, skal du klikke på knappen **Games List (Liste over spil)**, klikke på et spil på listen, og derefter klikke på **Join Game (Deltag i spil)**.
   - **Internet (Internettet)** giver mulighed for at oprette direkte forbindelse til en værtscomputer via en IP-adresse. Hvis du vil deltage i et spil på Internettet, skal du indtaste IP-adressen på den spiller, der er vært for spillet, og derefter klikke på **Connect (Tilslut)**. IP-adressen til værtscomputeren vises nederst på Internet-skærmen til Multiplayer.
   - **Network (Med Network) (Netværk)** tilsluttes du via et lokalnetværk ved hjælp TCP/IP-protokollen. Hvis du vil deltage i et spil over netværket, skal du klikke på et spil på listen og derefter klikke på **Join Game (Deltag i spil)**.

3. Vælg en ny figur, opret en ny figur, eller importer en eksisterende figur fra et gemt spil med en enkelt spiller. I et spil med flere deltagere kan du vælge at være et menneske, en dværg eller et skelet. Alle spillere skal vælge en figur.
4. Klik på **I'm Ready to Begin (Jeg er klar til at begynde)**. Der vises et afkrydsningstegn ud for de spillere, der er parate. Alle spillere skal klikke på knappen **I'm Ready to Begin (Jeg er klar til at begynde)**, før spillet kan begynde.

Sådan bliver du vært for et spil med flere spillere

1. Klik på **Multiplayer (Flere spillere)** i **Menuen Main (hovedmenuen)**.
2. Vælg den korrekte forbindelse:
   - **Zonematch (Med ZoneMatch)** kan du få forbindelse til en Internet-server, hvor Dungeon Siege-spillere mødes for at chatte eller spille.
   - **Internet (Internettet)** giver dig mulighed for at være vært for et spil (via Internettet) direkte fra din computer via computerens IP-adresse. Din IP-adresse vises nederst på værtens Internet-skærm til Multiplayer.
   - **Med Network (Netværk)** tilsluttes du via et lokalnetværk ved hjælp TCP/IP- protokollen.
3. Klik på knappen **Host Game (Bliv vært for spil)**.
4. Vælg en ny figur, opret en ny figur, eller importer en eksisterende figur fra et gemt spil med en enkelt spiller. I et spil med flere deltagere kan du vælge at være et menneske, en dværg eller et skelet. Alle spillere skal vælge en figur.
5. Klik på **Start Game (Start spillet)**, når alle spillere er parate.



Spilleropstilling til flere spillere

Begræns spillet med flere spillere til bestemte spillere

Når du er vært for et spil med flere spillere, kan du begrænse spillet til udvalgte spillere ved at indføre en adgangskode.

Sådan opretter du en adgangskode

1. Klik på knappen **Host Game (Bliv vært for spil)**.
2. Marker knappen **Password (Adgangskode)** i dialogboksen **Host Game (Bliv vært for spil)**, og indtast derefter en adgangskode for spillet.
3. Oplys adgangskoden til alle de spillere, du vil have med i spillet. Når du skal oplyse adgangskoden til spillet eller værtens IP-adresse til de andre spillere, er det bedst at bruge et chatprogram.

Sådan deaktiveres adgangskodebeskyttelsen på et spil med flere spillere

- Klik på knappen **Change Game Password (Rediger adgangskode til spillet)** i **Game Settings (Indstillinger for spillet)**. Fjern adgangskoden til spillet fra feltet **Change Game Password (Rediger adgangskode til spillet)**, og lad feltet stå tomt. Klik på **OK** for at bekræfte ændringen, og klik derefter på **Accept (Accepter)** for at forlade **Game Settings (Indstillinger for spillet)**.

Kortindstillinger

Værten vælger kort og indstillingerne for sværhedsgraden i spilverdenen i Staging Area (Spilleropstilling). Kortene angiver, hvor scenerne udspilles. Monstrenes styrke, erfaring og udstyr bestemmes af den sværhedsgrad for spilverdenen, som vælges af værten. Sværhedsgraden kan også have indflydelse på det interaktive indhold, f.eks. hvad angår tilstedeværelsen af beholdere, forretninger og opgaveobjekter.

- **Regular (Normal)**. Der findes ikke noget niveaumæssigt krav. Dette er et spil med flere spillere på niveauet Normal. Monstrene har den samme styrke og de samme færdigheder som i spillet med én spiller.
- **Veteran (Veteran)**. Der kræves et færdighedsniveau på mindst 54. Monstrenes færdigheder og styrke er højere end på niveau Regular (Normal).
- **Elite (Ekspert)**. Der kræves et færdighedsniveau på mindst 83. Monstrenes færdigheder og styrke er endnu højere end på niveauet Veteran.

Når først værten har startet spillet, kan sværhedsgraden for spilverdenen ikke ændres. Men sværhedsgraden i **Indstillinger for spillet** er stadig tilgængelig, så værten kan justere den efter behov.

Indstillinger for spillet

Værten vælger indstillingerne for spillet i spilleropstillingen. Du kan læse mere om indstillingerne i **Game Settings (Indstillinger for spillet)** ved at pege på én af indstillingerne og læse den tekst, der vises på skærmen.

Join in Progress (Deltag i det aktuelle spil)

Hvis du vælger **Join in Progress (Deltag i det aktuelle spil)**, kan interesserede spillere deltage i spillet, efter at spillet er begyndt. Hvis du vil have, at spillerne skal placeres i spillet i nærheden af, hvor du står, kan du sende spillerne en besked om din nuværende placering ved hjælp af et chat-program eller en e-mail. Vælg **Allow Players to Choose Start Locations (Tillad spillere at vælge en startplacering)** for at lade spillerne vælge en placering.

Hold

Hvis du vælger **Enable Team Play (Aktiver holdspil)** i **Game Settings (Indstillinger for spillet)**, kan du danne en gruppe, som skal kæmpe imod monstrene. Hvis du vælger **Enable Team Play (Aktiver holdspil)** og **Enable Player vs. Player (Aktiver spiller mod spiller)**, kan du danne grupper, som skal kæmpe mod andre holdspillere.

Død

Hvis din figur dør, kan du fortsætte spillet som spøgelse og prøve at finde en helligdom eller et objekt, der kan genoplive dig. Hvis værten afslutter spillet, er spillet slut. Hvis du eller værten forlader spillet, gemmes figurens egenskaber, færdigheder og objekter i Inventory (beholdning). Hvis indstillingen **Drop on Death (Smid ved død)** under **Game Settings (Indstillinger for spillet)** er angivet til **Nothing (Intet)**, gemmes dine objekter i beholdningen også. Men hvis denne funktion er indstillet til at smide objekterne i beholdningen, når figurerne dør, er du nødt til at blive i spillet og samle objekterne sammen igen, hvis du vil have dem med, når du forlader spillet.

Chat

Sådan chatter du med andre spillere

- Tryk på ENTER for at få vist chatvinduet og skrive en meddelelse. Tryk på ENTER igen for at sende den.

Foretag handel med andre spillere

Du kan give guld eller objekter til de andre spillere. Du kan også handle med objekter og få andre objekter eller guld som betaling for dem.

Sådan giver du en anden spiller guld

- Åbn beholdningen, klik på guldbeløbet, angiv hvor meget guld du vil give den anden spiller, og klik derefter på den anden spillers figurportræt.

Sådan handler du med objekter

- Åbn beholdningen, klik på det objekt, du vil give til en anden spiller, og klik derefter på den anden spillers figurportræt.

Bemærk! For at afslutte handlen skal begge spillere klikke på **Accept (Accepter)**. Begge spillere kan klikke på **Cancel (Annuller)** for at aflyse handlen. Hvis handlen aflyses, lægges det objekt, du har tilbudt, tilbage i beholdningen.

Få vist holdoplysninger

I spil med flere spillere kan spillerne nemt identificere andre spillere og deres alliancer ved at se på navneetiketterne og skjoldene over spillerens figur. Farven på etiketten varierer alt efter **Game Settings (Indstillinger for spillet)**.

- **Team Play (Holdspil)** er deaktiveret, **Player vs. Player (Spiller mod spiller)** er deaktiveret: Andre spilleres etiketter er **grønne**, men der er ingen holdskjolde over dem.
- **Team Play (Holdspil)** er deaktiveret, **Player vs. Player (Spiller mod spiller)** er deaktiveret: Holdkammeratens etiketter er **grønne**. De andre holds etiketter er **blå**. Alle figurerne har holdskjolde over sig.
- **Team Play (Holdspil)** er deaktiveret, **Player vs. Player (Spiller mod spiller)** er aktiveret: Andre spilleres etiketter er **røde**, men der er ingen holdskjolde over dem.
- **Team Play (Holdspil)** er deaktiveret, **Player vs. Player (Spiller mod spiller)** er aktiveret: Holdkammeratens etiketter er **grønne**. De andre holds etiketter er **røde**. Der er et holdskjold over alle spillerne.

Sådan skjules eller vises etiketten eller skjoldmærket

- Tryk på Ø.

Sådan vises indikatorer for helbred og mana for alle holdmedlemmer

- Tryk på X.

Sådan vises tilstande for et spil med flere spillere

- Tryk på tasten APOSTROF (´). Du får vist en liste over alle spillere, hold og statistikker, der er relevante for målet i spillet.

Slottet Ehb

Ikke langt fra Droog'ernes ildklipper ligger slottet Ehb, der har opnået ry som det eneste uindtagelige slot ud over det legendariske Natpalads i Stjerneimperiet. Slottet Ehb er designet af den 10. legions ingeniører og opført på en bakketop af granit, hvor der er frit udsyn mange kilometer væk i alle retninger.

Slottet var oprindeligt beboet af soldater fra den 10. legion, men er nu hovedsæde for den royale hersker over kongeriget Ehb. Under de øverste etager, hvor den royale familie holder til, er Legionens ledende stab indkvarteret. Længere nede på de dybeste niveauer af slottet, er der fanger i forskellige afskygninger, som udstår deres straf i nøgne, mørke fangehuller.

Som de fleste andre slotte har også Ehb sine hemmeligheder. Det er en labyrint af skjulte gange og mandehuller, og der er kun ganske få, der ved, hvor alle korridorerne fører hen. Der er masser af historier om forsvundne rum, der, når de først er fundet én gang, aldrig vil blive fundet igen. Der er nogen, der mener, at det drejer sig om spøgelsesrum, der er opstået under de renoveringer, der er foretaget af slottet gennem flere århundreder. Andre, for størstedelens vedkommende troldmænd, mener, at de forsvundne rum i høj grad tyder på at være et resultat af komplicerede forvirringstrylleformularer.

Gemt dybt nede under slottet findes Stjerneværelset. Der er dødsstraf for at betræde dette mystiske værelse for alle andre end kongen, dronningen eller den 10. legions stortroldmand. Rygtet siger, at værelset indeholder eksotiske, magiske kunstgenstande, der blev bragt med tilbage fra Legionkrigen. Nogle af disse skulle efter sigende være mere kraftfulde, end selv den største troldmand i sin vildeste fantasi kan forstille sig.



Tak til – Gas Powered Games

Designer og projektstyrer
Chris Taylor

Producer og Designer
Jacob McMahon

Teknisk styring
Bartosz Kijanka

Art directors
Steven Thompson, Mark Peasley

Programmering
Mike Biddlecombe, Scott Bilas, Bartosz Kijanka, James Loe, Chad Queen, Rick Saenz, Adam Swensen

Netværksadministrator og producerassistent
Marsh Macy

Idéudviklere
Joe Kresoja, Kevin Pun, Darren Lamb, Dave Dunniway

Udformning af terræn og verdener
Dave Dunniway, Kevin Pun, Brett Johnson

Animation, udformning og strukturering
David "Lee" Phemister, Joe Kresoja, John Gronquist, Carlos Naranjo

Strukturer og løvværk
Darren Lamb

Verdensdesignere
Sarah Boulian, Jason "Ernsie" Ernsdorff, Brett Johnson

Script-programmør
Jason "Ernsie" Ernsdorff

Specialeffekter og indholdsprogrammering
Eric Tams

Kontoradministrator
Michelle Lloyd

Produktionsassistenter
Carlos Naranjo, Michelle Lloyd

Niveaudesignere
David Tomandl, Greg Romaszka, Christopher Burns, Erik Johnson, Ruth Tomandl

Produktionskoordinator
Bert "Sleepy" Bingham

Manuskript og dialog
Neal Hallford, Sarah Boulian, Bert "Sleepy" Bingham, Evan Pongress

Spillets historiesekvenser
Evan Pongress

Teknisk dokumentation
Jeremy "Snooker" Snook

Gruppekoordinator
Darren "Guttyr" Baker

Originalmusik
Jeremy Soule, Julian Soule

Lyddesign
Frank Bry

Earthgate-holdet
Richard Smith, Steve Parrott, Pasha Smith, Beau Brennen, Kalev Tait, Travis Gray, Laureen Hart

GPG-testholdet
Jeremy "Snooker" Snook (leder), Jason "Freeze" Moerbe (Leder af testholdet), Jonathan Burns, Jason Clark, Jim "Corpse" Clark, Steve "BK" Crawford, Paul Dahlke, Joshua Drollman, Doug Jacobs, Jason Kies, Brian Moore, Buddy Phillips, Ted Snook, Eric "Guideon" Snyder, Matt Szuch, TJ Wright

En særlig tak til (i alfabetisk rækkefølge):
Amy Baker, Staci Cearns, Stephanie Dunniway, Jennifer Kijanka, Eddie Lloyd, Collin Martin, Tami McMahon, Deb Meyer Snook, Donna Morina, Carolyn Prentice, Sophie Pun, Lindsay Saenz, Misty Silver, Jessy Tams, Kimberly Taylor

Desuden vil vi gerne takke
Cheryl Askeland, Don "Argyle" Jacques, Microsoft Hardware Division, Casey Muratori, Brett "Bam Bam" Parsons, Steve Rabin, Steve Snow, Paul Tozour

Anvender Bink Video. "© 1997-2002 RAD Game Tools, Inc.

Anvender Miles Sound System. © 1991-2002 RAD Game Tools, Inc.

Alle stemmer blev optaget hos Bad Animals i Seattle.

Microsoft

Projektstyrere

Bartosz Gulik
- Programleder
Christopher Liu ll
- Leder af testholdet
Jon Grande
- hovedproduktplanlægger

Test

Andrew Aleshire, Larry Bridges, Daland Davis, Sean Epperson, Sharon Evans, Mark Grimm, Greg Hertager, Bryce Jones, Mark Medlock, Slava Mikhailiouk, Scott Murray, Darryl Shannon, Jeff Waibel, Brian Warris, Jason York

ZoneMatch og Strike Team Development

Andy Glaister (Dev Mgr), John Smith (leder), Richard Tsao (leder), Denise Mak, Leon Pryor, Curt Carpenter, Brian Chapman, Chris Haddan, Michael Moore, Randy Shedden, Michael Warning, Shaun Cooper, Mike Truty (leder) Rich Bonny, Michael DuPas, Eric Lee

Test af Recon

Jason Mangold (leder), Brandon Anthony, Brandon Baker, Yancy Burns, Jason Collins, Stephen Davies, Jeremiah Foco, Craig Marshall, Joshua Ockman, Michael Osgood-Graver, Josh Priggs, Mike Puzio, Charles Roberts, Aaron Schmitt, Benjamin Steenbrock, Michael Sworgger

Test af spil med flere spillere

Brian Lemon (leder), Jaime Pirnie (leder testholdet), Scott Bell, Brad Catlin, TJ Duez, Bret Fenton, Shawn Johnson, John Laughlin, Bryan Wood

Konfigurationstest

Paul Gradwohl (leder), Brady Burns, Kevin Connolly, Jeff Felker, Dan Hitchcock, Tysan James, Mario Vera, Eric Johnson, Yaqub Bandry

Grafik

Corey Dangel (art director), Kevin Loza, Ryan Wilkerson

Brugerundervisning

Marty Blaker (leder), Laura Hamilton, Brian Hunt, Chris Lassen, Pat Rytkonen, Jeannie Voirin

Lokaliseringsudvikling

Victoria Olson (leder), Jim Reichart, Kazuyuki Shibuya

Brugertest

Michael Medlock (Lead), Ben Babcock, Lance Davis, Kyle Drexel, Jerome Hagen

Markedsføring

Michelle Jacob, Lisa Krost, Christopher Lye, Darren Trencher

En særlig tak til

Matt Alderman, Kelly Bell, Scott Cooper, Eric Elders, Ed Fries, Scott Gerlach, Joseph Getty, Matt Gradwohl, Kristofer Hall, Jon Kimmich, Stuart Moulder, Kathy Osborne, Matt Ployhar, Dave Steele, Adam Waalkes, Yvette Wagner, Matt Whiting, Matt Wilson

Irland

Suzanne Boylan, Jean-Philippe Chassagne, Paul Delany, Paul Lydon, Declan Murray, John O´Sullivan, John Pritchard, Rita Thiede, Kevin Young, Ian Walsh

Japan

Kazuyuki Kumai, Takayoshi Asahina, Yutaka Hasegawa, Hiroshi Ogura, Yuki Harima, Sachio Horikoshi, Hiroko Isogai, Haruko Murata, Kaoru Ito

Korea

Ji Young Kim, Kyoung Ho Han, Han Baek Choi, In Goo Kwon, Joon Ho Lee

Taiwan

Ming-I Peng (Group Mgr), Robert Lin, Wen Chin Deng, Andy Liu, Julia Hao

Microsoft Worldwide Services

Produktnavn: Dungeon Siege

Supportoplysninger online:

Danmark	Salgsstøtte	+45 44 89 01 90
	Kunkestøtte	+45 44 89 01 11

Internett: http://microsoft.com/danmark/

Web-støtte: http://www.microsoft.com/danmark/support/

Internationalt: Supportmuligheder, åbningstiter og omkostninger i dit land eller område kan være forskellig fra USA.
Besøg http://support.microsoft.com/directory/ww.asp for at få yderligere oplysninger fra kontoret i Danmark. Hvis der ikke er et Microsoft-kontor i Danmark, skal du kontakte det sted, hvor du har købt Microsoft-produktet.

Betingelser: Microsofts Teknisk support er underlagt de til enhver tid gældende priser, vilkår og betingelser, som kan ændres uden varsel.

